
Revue bimestrielle - 20 F
En vente exclusivement
sur abonnement.
LEGO
Klick
LE MAGAZINE LEGO®
NUMÉRO 2, JUIN 1996
Je vais t'avoir !
PARS EXPLORER LE FOND DES MERS
DU NOUVEAU CHEZ LES AQUANAUTES
Regarde mon super sous-marin !
Que va-t-il arriver à Tim ?
Timebuster
SUPER : le nouveau parc LEGOLAND en Angleterre !
EXERCE TA MÉMOIRE
AVEC TES BRIQUES LEGO

CONCOURS Bienvenue en ANGLETERRE !

Sais-tu que l'Angleterre est une île ?

Pour t'y rendre, tu dois traverser la Manche soit par bateau, par avion ou plus récemment, grâce à l'Eurotunnel, par train et même en voiture.
Ce pays fait partie du Royaume Uni.
La reine s'appelle Elisabeth II et elle vit dans un superbe palais appelé Buckingham Palace.
Imagine qu'un jour la reine souhaite avoir une nouvelle couronne.
Aide-nous à lui proposer un modèle.
Tu as certainement une excellente idée pour créer une toute nouvelle... Toute belle couronne !

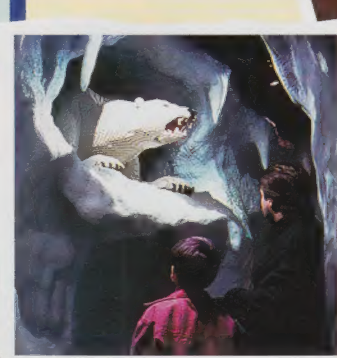
TOUS À VOS BRIQUES !

Gagne un voyage au nouveau Parc LEGOLAND® Windsor pour 3 personnes



Envoie-nous la photo de ta couronne avant le 8 juillet 1996.
Si ton idée est vraiment originale, tu seras peut-être le gagnant du voyage.
La photo du gagnant paraîtra dans le numéro 4 de LEGO KLICK.





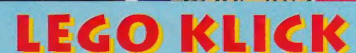
LEGOLAND WINDSOR

POUR PARTICIPER

Remplis soigneusement le bulletin-réponse figurant dans la fiche BOUTIQUE LEGO KLICK Concours ANGLETERRE encartée dans ce magazine et place-le avec la photo de ta construction dans une enveloppe adressée avant le 8 juillet 1996 à :
LEGO KLICK - 90, rue de Flandre - 75947 PARIS Cedex 19

Si tu veux en savoir plus sur le nouveau Parc LEGOLAND® regarde pages 4 et 5.





Directeur de la publication : Raymond LEFÈVRE
Directeur de la rédaction : Christian MÉNARD
Coordination et rédactrice en chef : Christine LAMÉ
Adaptation française : CND International - Muriel NATHAN-DEILLER
Conception et réalisation : COURAGE BDDP et LAGON
Imprimerie : Color Print North - Charles Lindberghs Vej 9 - Postboks 10 - DK - 9430 Vadum - Denmark
N° ISSN : en cours
Adresse courrier : LEGO KLICK - 90, rue de Flandre - 75947 PARIS Cedex 19 -
Tél : (1) 44.89.44.92



EXERCE TA MÉMOIRE
AVEC TES BRIQUES LEGO



1 Fabrique 18 petits cornets de papier identiques.

2 Trouve 9 sortes de briques LEGO® différentes, en 2 exemplaires chacune (soit 18 briques en tout).

3 Cache une brique sous chaque cornet. Attention, le copain qui joue avec toi ne doit pas regarder où tu les mets !

4 Puis retourne-toi et demande à ton copain de mélanger les cornets... sans regarder dessous ! À présent le jeu peut commencer.

5 Chaque joueur à son tour soulève 2 cornets (l'adversaire doit voir aussi les briques). Si les 2 briques sont semblables, le joueur les prend et rejoue. Sinon il remet les cornets sur les briques et c'est au tour de l'autre joueur.

Celui qui a trouvé le plus de paires de briques a gagné !

Bonne chance !

J'ai visité le nouveau parc LEGOLAND®



Julien est revenu enchanté de sa visite au nouveau parc LEGOLAND en Angleterre. Voici son reportage...

Les chutes des Pirates

Fabuleux ! On descend en trombe et l'eau gicle partout. J'ai échappé de justesse aux pièges des pirates...

Les canons à eau

Dans le monde aquatique DUPLO, le crocodile ouvre ses impressionnantes mâchoires à chaque fois qu'on atteint la cible avec le canon à eau.

Un superbe spectacle

Je suis allé à l'école de cirque de Ma Ville. Là, on apprend à être clown, acrobate ou magicien. Au port, il y a un grand spectacle où les clowns se jettent dans l'eau d'une tour vraiment très haute !



Le Cirque de Brickadilly

La toile de l'Araignée

C'est le manège le plus fou : on tourne à toute vitesse et une monstrueuse araignée LEGO essaie de nous attraper !

En Allemagne

A Londres (Angleterre)

25 millions de briques LEGO

C'est ce qu'il a fallu pour fabriquer les villes et les paysages miniatures de Miniland ! On y passe en quelques instants de la France à l'Écosse, du Danemark aux Pays-Bas, à la Belgique, ou à l'Allemagne... Ce parc d'attractions est le plus amusant que j'aie jamais visité !

Aventure aux Bois Sauvages

Il y a des ponts suspendus et des sentiers escarpés. Il faut traverser des filets et passer par des tunnels... De quoi se prendre pour un vrai explorateur !

Gare au boulet !

Un des tunnels

Les trois labyrinthes

Ils sont tous différents et le dernier est le plus difficile : l'eau surgit soudain du sol, bloquant le passage. Pas question d'aller plus loin sans se faire complètement tremper... Et c'est là que Maman s'est perdue !

Si cette visite t'a intéressé...

Tu peux nous demander des informations sur LEGOLAND Windsor en écrivant à : LEGO KLICK 90, rue de Flandre, 75947 Paris Cedex 19. Ou bien, téléphone au (1) 44 89 44 92.

LE PLUS GRAND EXPLORATEUR DES MERS



Le commandant Cousteau

Jacques-Yves Cousteau est maintenant un homme âgé : il est né en France en 1910. Depuis plus de 50 ans, il est un pionnier et un grand explorateur des profondeurs marines. C'est en grande partie grâce à lui que l'on peut aujourd'hui mener des recherches au fond de l'océan.

Il faut des scaphandres autonomes !

Déjà, quand il était petit garçon, Cousteau adorait la plongée sous-marine. En grandissant, il chercha le moyen qui lui permettrait de respirer sous l'eau sans devoir remonter sans cesse à la surface. Alors, à l'âge de 33 ans, il inventa, avec Émile Gagnan, un nouveau détendeur qui permet au plongeur de respirer librement quelle que soit sa position. Ce scaphandre autonome a ouvert aux plongeurs de tous les pays un nouveau monde !

Un plongeur de l'équipe Cousteau avec son scaphandre autonome

Des images sous-marines en couleurs

C'est aussi Cousteau qui a développé la première caméra sous-marine pouvant filmer des images en couleurs. En 1955, il réalisa un long métrage en couleurs sur ses découvertes sous les mers. Ce film s'appelle *le Monde du silence*. Depuis, il a réalisé plus de 100 films et émissions de télévision, et il a écrit des dizaines de livres sur les secrets des fonds sous-marins.

La caméra couleur sous-marine de Cousteau permet de filmer des images extraordinaires !

La *Calypso* : le premier bateau de Cousteau.

Toujours plus loin !

C'est la devise de la *Calypso*, le bateau d'exploration de Cousteau. Et l'équipe de la *Calypso*, a vraiment exploré à fond les océans. Elle a même construit des «maisons» au fond de l'eau permettant d'y vivre et d'y effectuer des recherches pendant de longues périodes. Elle a aussi inventé une soucoupe plongeante, appelée *Denise*, pouvant accueillir deux personnes. Celle-ci est munie d'un bras mécanique terminé par une pince, très pratique pour ramasser des échantillons. Et, de la cabine, on peut également photographier et filmer.

Les soucoupes plongeantes ressemblent vraiment à des soucoupes volantes !

Combat pour l'environnement

Plus Cousteau découvre le monde de la mer, plus il réalise qu'il doit se battre pour le protéger. «La mer est l'origine de toute vie. Si nous l'oublions et détruisons les océans, nous préparons notre propre mort», disait-il déjà il y a 35 ans.

C'est pourquoi il s'est toujours battu contre tout ce qui menaçait les mers et les océans. Il combat la pollution, les décharges sauvages et tous les comportements qui peuvent dégrader l'environnement. Il a aussi créé «l'Équipe Cousteau», qui continuera à œuvrer pour «protéger et améliorer la vie» même quand il ne sera plus là pour poursuivre cette mission !

Imagines-tu te retrouver nez à nez avec ce gars-là ?



"INCROYABLE!

Les Aquanautes ont un sous-marin amphibie multifonction. Il nous le faut!"



Dans la cabine du Scorpion, les Requins observent sur l'écran de contrôle le nouveau sous-marin de recherche des Aquanautes. Cet engin extraordinaire peut explorer les eaux les plus profondes. Il permet d'extraire de nouvelles matières premières et de les rapporter très rapidement à la base.

«Moteurs en marche... En avant !» hurle le chef des Requins. «Je parie que nous sommes plus rapides que lui. On va l'attraper avec les nouvelles pinces magnétiques agrippantes. Mais avant, brouillez sa radio avec les fusils laser pour qu'il ne puisse pas contacter sa base !»

Il est complètement absorbé par les signaux qu'il voit sur le radar : il y a du cristal tout près ! Maintenant, il suffit de mettre en marche les pinces magnétiques... Mais le tableau de bord se met brusquement à clignoter et à sonner l'alarme ! Que se passe-t-il ?


Jim a découvert ses poursuivants. Tout de suite, il essaye d'appeler la base... Impossible ! C'est la panique ! Jim appuie sur tous les boutons, sans résultat...
«Hé, hé, hé !»
«Nous le tenons ! Lui et son incroyable navire amphibie ! Bientôt nous serons les maîtres d'Aquazone...»
BEEP BEEP BEEP
Je vais t'avoir !
«Enfer ! Que fait-il ?»
Les bras magnétiques sont sur le point de saisir le sous-marin mais, tout à coup, l'eau se met à bouillonner ! Jim a poussé le bouton secret, celui qui fait tourner les quatre hélices afin que le sous-marin fonce droit jusqu'à la surface. Comme une soucoupe volante... mais sous l'eau !
«Ouf ! J'ai eu chaud...» dit Jim dix minutes plus tard en sortant de la cabine pour rentrer à la base. «Mais nous devons fabriquer un système de communication qu'ils ne pourront plus brouiller...»

UN P'TIT AIR DE VACANCES !

SUPER

LES VACANCES SONT ENFIN LÀ !

Sur la plage, tu vas certainement découvrir et ramasser des coquillages. Sais-tu qu'en approchant ton oreille de la petite ouverture d'un coquillage, tu peux entendre le bruit que font les vagues ?

C'est vraiment chouette ! Une fois rentré chez toi tu peux encore profiter de tes vacances à la mer...

MAIS

SAIS-TU POURQUOI ?

Des mouvements d'air se font près de l'ouverture du coquillage et ce sont eux qui provoquent un bruit proche de celui des vagues. Attention, cela ne marche que pour les coquillages en forme d'escargot. Le plus amusant, c'est que chaque coquillage émet un son différent. Cet été, profite de la plage pour ramasser plusieurs coquillages et tu pourras créer un véritable orchestre marin.


Timebuster
Tim se trouve sur une petite lune près de Jupiter avec une équipe de scientifiques de l'espace. Un météore se dirige droit sur eux...
Oh ! Non ! Nous sommes perdus !
On ne peut rien faire pour arrêter le météore...
Si, il y a un moyen !
Je vais leur montrer ce que cette machine peut faire !
Feu !
TCHUK!
TCHUK!
Vous allez voir ! Laser-arbalète activé...
Et voilà le météore, en plein dans le viseur...
DUIIT!
ZiiiiFFFTT
TZZZZZ
BEEP!
DROOOM!
Waouh ! C'était moins une !
ZiiiiiiFFFTT!
ZiiiiiiFFFTT!


Bien joué, Tim !
Il a réussi !
Hourra !
Youpi !
Plus tard...
Fantastique, Tim, tu nous as tous sauvés !
Merci, capitaine,
mais...
Il y avait quelque chose à l'intérieur du météore et c'est tombé près d'ici... Regardez cette étrange lumière !
Je vois ça... Bizarre... Nous ferions mieux d'y jeter un coup d'œil...
Oh ! non... Qu'est-ce que c'est que ça ?
BAM
Drôle de truc ! On dirait une boîte en métal avec des inscriptions.
Ça doit venir de quelqu'un ou de quelque part dans l'espace...
Bon sang ! Des extraterrestres !
Hmm... L'ordinateur pense que cela vient de Pluton...
Waouh ! Pluton, la planète de glace ! La planète la plus éloignée de notre système solaire !
Mince alors !
BEEP!
Voyons ce que montre l'analyse du scanner...
Oh ! Une créature ! Les extraterrestres doivent ressembler à ça !
Fantastique ! Partons sur-le-champ pour Pluton !
Ce serait la première rencontre entre des hommes et des extraterrestres...
Préparons le vaisseau...
VROOOM!
BROOOOM!
Pluton, nous voilà !
Hé, attendez-moi !



Après avoir voyagé un moment…
WROOOOOM!
BROOM!
Enfin… Pluton, la planète de glace, droit devant !
Hé, Tim !
Tu nous suis toujours ?
Aahh !
Tim, regarde !
Un de tes turbos a pris feu !
Oh ! non !
Il va exploser…
BOOOM!
Mon turbo !
Arrgh…
CRAACC!!
Je me dirige droit sur Pluton…
C'est maintenant ou jamais !
Qu'est-ce que je fais ? Ma seule chance est un atterrissage d'urgence…
CRRACC!!



THUNK!
Oups !
Super, j'ai réussi !
SSHCRAAAAC!!
Yahh ! Qu'est-ce que c'est que ça ?
Un énorme cratère !
Ouh ! là ! là ! Ça va vite !
Stop !
Stop !
Pfff !!! Il s'en est fallu d'un cheveu !
Il faut que je sorte par-derrière... Sinon, je vais tomber dans le cratère...
Doucement... doucement...
Hmm... quelque chose bouge par là !
Non ?!
C'est pas possible !
Incroyable ! Je n'aurais jamais cru voir ça...
Des extraterrestres !
Et voilà la première rencontre entre un être humain et des créatures d'une autre planète... Sont-elles amicales ? Tu le sauras en lisant le prochain numéro de LEGO KLICK !


Tu peux utiliser tes briques LEGO® pour encadrer tes photos ou tes dessins ! Il te faut une ou deux plaques de base LEGO, quelques briques LEGO et... un peu d'imagination !
FABRIQUE des cadres sympas
POUR TES PHOTOS PRÉFÉRÉES !
Encadre ton meilleur ami...
Ton animal favori...
Un souvenir de vacances...
Tes parents, tes grands-parents...
Ton sportif préféré...
La voiture de tes rêves...
Ton super-héros...



À LA POURSUITE DU JAGUAR BLANC

JOURNAL DE VOYAGE

L'équipe Dauphin est partie en expédition dans la forêt amazonienne avec son véhicule amphibie porte-hélicoptère. Sa mission : trouver le jaguar blanc.

3e JOUR

«Nous avons parcouru 100 kilomètres dans la jungle. La saison des pluies vient de se terminer, la piste est complètement détrempée ! La voiture ne cesse de s'embourber. Heureusement, grâce au treuil avant, nous arrivons toujours à nous dégager. Mais c'est vraiment dur de conduire dans ces conditions : le voyage s'annonce difficile !»

6e JOUR

«La piste est bloquée par des cimes d'arbres géantes. On dirait qu'elles ont été frappées par la foudre et arrachées des troncs. Nous devons utiliser la grue pour dégager la piste.»



8e JOUR

«À l'aube, nous avons atteint une rivière. Je suis monté dans l'hélicoptère et j'ai longé la rivière jusqu'à ce que je trouve un passage. Puis j'ai appelé Luc à la radio. Il a garé la remorque et a traversé la rivière avec la voiture amphibie.»

9e JOUR

«Il fallait récupérer la remorque. Alors j'ai monté le treuil sur l'hélicoptère et je suis retourné la chercher.»

11e JOUR

«Enfin, nous voilà arrivés ! Nous avons pris la caméra et effectué des vols de reconnaissance avec l'hélicoptère pour repérer le jaguar blanc. Mais le bruit a dû l'effrayer… s'il est vraiment dans les parages !»

14e JOUR

«Nous avons peu d'espoir de retrouver le jaguar blanc. Tant pis, nous rentrons. Nous avons quand même installé la caméra à l'avant de la voiture, au cas où… Soudain, le jaguar blanc se dresse juste devant nous… Et nous réussissons à le filmer ! C'est gagné !»

INFO PLUS

Le jaguar vit en Amérique du Sud. Il a des taches sur le corps. Les jaguars blancs, «albinos», sont extrêmement rares.



Quel aventurier LEGO es-tu ?

Pour le découvrir, réponds vite à ces questions en entourant la brique qui correspond à ton choix. Lorsque tu as fini, compte le nombre de briques de même couleur que tu as entourées. La couleur à laquelle tu auras le plus souvent répondu te permettra de savoir quel aventurier LEGO tu es.

1 Quel endroit secret aimerais-tu découvrir ?

- (rouge) Une grotte au bord de la mer
- (bleu) Un château en pleine montagne
- (jaune) Une île mystérieuse
- (noir) Un laboratoire secret

2 Parmi ces véhicules lequel préfères-tu ?

- (bleu) Un cheval
- (rouge) Un grand voilier
- (noir) Une fusée
- (jaune) Un sous-marin

3 Quel costume aimerais-tu porter ?

- (bleu) Une armure, un bouclier et une épée
- (noir) Une combinaison d'astronaute et un casque
- (rouge) Des bottes, un sabre et un bandeau
- (jaune) Une combinaison d'homme grenouille et un masque

4 A table, quel est ton repas favori ?

- (noir) Un grand bol d'oxygène
- (bleu) Le sanglier aux fines herbes
- (rouge) Le perroquet farci
- (jaune) Le requin bien cuit

5 Quelle est ta couleur porte-bonheur ?

- (rouge) **Noir** comme une tête de mort
- (bleu) **Argent** comme le métal
- (jaune) **Bleu** comme la mer
- (noir) **Blanc** comme la poussière d'étoile

6 Quand tu es très en colère, que dis-tu ?

- (jaune) Gloup! gloup!
- (bleu) Sale mécréant !
- (noir) Bip ! bip !
- (rouge) Mille sabords

Indique dans chacune de ces briques le nombre de fois où tu l'as entourée

Réponses

Tu as une majorité de briques rouges :
Tu feras un bon **pirate.** A toi le vent du large et bienvenue à bord du vaisseau de combat ! Découvre la cachette du Capitaine Fortune, l'île du volcan, la grotte du squelette et cap sur l'île des Emeraudes où sous le trône du Chef Quexil se cache un fabuleux trésor.

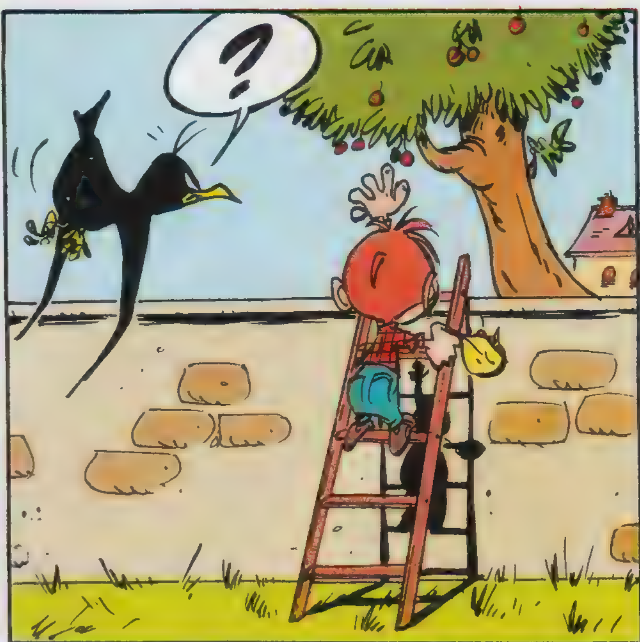
Tu as une majorité de briques bleues :
Le Moyen Age est fait pour toi. Prépare-toi à porter l'armure des **chevaliers.** Descends de ta tour secrète et pars combattre les méchants sur le pont fortifié...
Le château du roi est sérieusement menacé.

Tu as une majorité de briques jaunes :
Prends ta respiration et rejoins la base sous-marine des **aquanautes.** Pars à la recherche du fabuleux cristal à bord du sous-marin détecteur mais fais attention, la base du "Requin" n'est pas loin.

Tu as une majorité de briques noires :
3, 2, 1... Embarquement immédiat... Te voilà **astronaute.** Tu es prié de te présenter de toute urgence auprès du commandant de bord du grand explorateur. Destination : L'espace !... vers le grand laboratoire spatial !
Partage la vie trépidante des chercheurs et parcours la galaxie avec l'explorateur planétaire.

Propose à tes parents et à tes amis de faire ce test et découvre avec eux quel type d'aventurier LEGO ils sont.

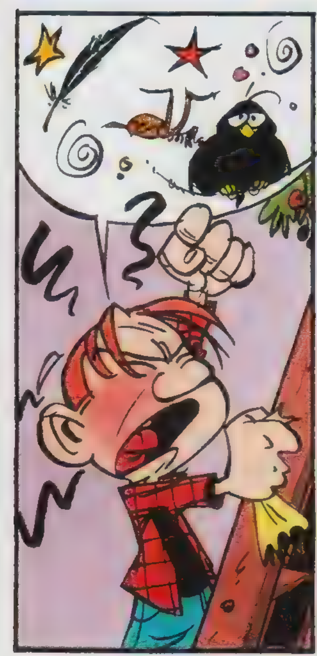
NICO LASTUCE

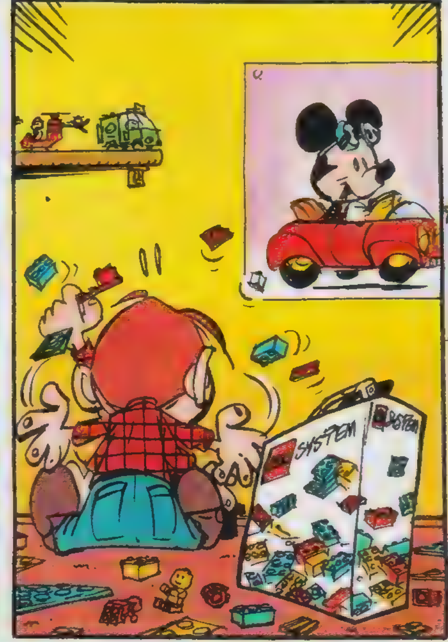

















Construis ton monde sous-marin !

À quoi ressemble le fond des océans ? Quels poissons et quelles plantes y trouve-t-on ? Quelles sortes de dangers ou de monstres crois-tu qu'il y a sous l'eau ? Fais travailler ton imagination et réalise ton propre paysage sous-marin.

1 Prends un morceau de papier rigide ou du carton (au moins 40 x 70 cm). Peins-le en vert et bleu comme la couleur du fond des océans.

2 Dessine toutes sortes de poissons, de requins et de pieuvres sur des feuilles de papier et peins-les avec des couleurs vives.

3 Quand ils sont bien secs, découpe tes poissons et colle-les sur le fond.

4 N'oublie pas d'ajouter quelques plantes sur le fond. Tu peux aussi utiliser de vraies plantes et les coller dessus. C'est encore mieux !



5 Colle ton fond contre un autre morceau de carton et replie un peu les côtés afin qu'il tienne debout comme sur cette photo.

6 Maintenant, crée le sol de ton paysage sous-marin. Par exemple, tu peux tailler de dangereux récifs dans un bloc de polystyrène ou de mousse que tu peindras ensuite en gris.

7 Colle des coquilles de moules ou d'autres coquillages sur tes rochers comme dans la réalité.

Tu as aussi besoin de sous-marins et autres soucoupes marines capables d'explorer le fond des océans. Fabrique-les avec tes briques LEGO® et fais-les bouger dans le décor.

8 Tu peux aussi coller les poissons les plus grands et les plus dangereux sur un morceau de carton et attacher celui-ci à un bâtonnet. On aura ainsi l'impression qu'ils flottent dans ton paysage sous-marin !

9

JEU-CONCOURS :
Envoie-nous, avant le 10 juillet 1996, la photo de ton décor et de ton sous-marin dans une enveloppe timbrée adressée à LEGO KLICK, Jeu 2 Aquazone - 90, rue de Flandre, 75947 Paris Cedex 19. Il y a 10 boîtes, réf. 6135, le Requin Sentinelle Aquazone de LEGO SYSTEM, à gagner. Elles seront envoyées à ceux qui auront réalisé les mondes sous-marins les plus extraordinaires.


RAPIDO LEGO
Voici un exemple de scooter des mers possible à construire en 10 mn. environ. Essaye de faire mieux !
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12


LEGO
KLICK
PROCHAINEMENT
l'ingénieux gouverneur
triomphe des pirates
Encore
des idées,
des jeux
et des
concours !
A DÉCOUVRIR
DANS LE
PROCHAIN
LEGO
KLICK
CONCOURS
qui paraîtra en août
Crée une véritable
JUNGLE
TROPICALE
Un nouveau voyage dans
le temps pour Tim Timebuster
Pour survivre en mer,
il fallait être le plus fort !
Bande les yeux
de ton père
et fais-lui
faire le
test LEGO !



FABRIQUE TON CADRAN SOLAIRE

avec tes briques LEGO !

... vis à l'heure du soleil !

Autrefois, quand le soleil était au plus haut dans le ciel, il était midi à nos montres... Mais, pour économiser de l'électricité, nous ne vivons plus à l'heure solaire. Il y a un décalage d'une heure en plus l'hiver et de deux heures en plus l'été. Alors, fais ton cadran solaire et...

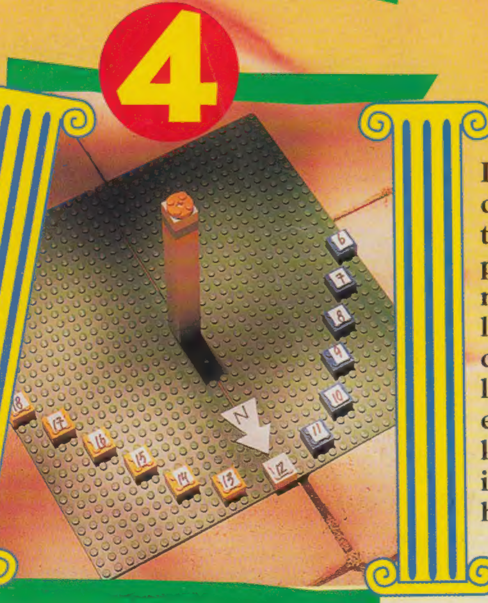
1 Construis une colonne avec des petites briques et place-la au centre d'une plaque LEGO®.



2 Place 13 briques en demi-cercle autour de la colonne comme ceci.

3 Numérote tes briques avec des pastilles autocollantes et place ensuite ton cadran à plat dans un endroit exposé au soleil toute la journée.

4



Le bas du cadran doit toujours être placé vers le nord. Quand l'ombre de la colonne est la plus courte et dirigée vers le chiffre 12, il est midi en heure solaire.

5 Quand l'ombre est dirigée à droite, il est 6 heures du matin. Quand elle est à gauche, il est 6 heures du soir. Voilà, tu peux lire l'heure solaire !

Attention! Le cadran doit toujours rester à la même place. Sinon l'heure sera fausse !